

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang diperlukan manusia untuk memperoleh pengetahuan dan ilmu. Pengetahuan dapat diperoleh yaitu dengan cara belajar. Masalah yang dihadapi dalam belajar beraneka ragam, khususnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran bukan hanya sekedar berpusat pada guru tetapi juga harus terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan berkembang bukan hanya berasal dari faktor guru, kecerdasan siswa ataupun prestasi siswa. Keberhasilan suatu pendidikan harus didukung oleh beberapa faktor, antara lain faktor intern misalnya minat siswa dan partisipasi siswa sedangkan faktor ekstern misalnya sarana dan prasarana sekolah. Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pendidikan memegang peran penting dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan negara lain. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa :

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan adanya perubahan pola pikir yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum. Masih banyak pembelajaran di Indonesia yang terfokuskan dan berpusat pada guru, sedangkan siswa kurang diperhatikan keberadaannya. Akibatnya siswa kurang aktif selama proses belajar mengajar berlangsung karena siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru.

Permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran beraneka ragam, salah satunya adalah kurangnya partisipasi siswa. Partisipasi siswa sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Hoofsteed (1971:13), partisipasi merupakan turut berperan serta dalam suatu kegiatan, peran serta aktif atau proaktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan partisipasi menuntut siswa untuk berperan serta aktif dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Kemampuan dalam berpartisipasi harus diterapkan siswa disetiap mata pelajaran yang dipelajarinya. Maka dari itu seorang guru perlu membangkitkan partisipasi siswanya agar pelajaran yang diberikan mudah dipahami.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Nunik Nuladani selaku guru pengampu materi pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI TKJ (Teknik Komputer Jaringan) dan MM B (Multimedia) di SMKN 9 Surakarta pada tanggal 20 Februari 2016, salah satu masalah yang dihadapi yaitu kurangnya partisipasi siswa. Hal tersebut terbukti ketika proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berlangsung dari 31 siswa XI TKJ dan XI MM B hanya 11 anak yang aktif berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sedangkan 20 peserta didik yang lain kurang berpartisipasi. Partisipasi yang rendah dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak berani bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan, mengantuk, dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Ibu Nunik Nuladani telah melakukan berbagai macam hal untuk memberikan solusi dalam permasalahan tersebut yaitu ketika pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menerapkan strategi *Jigsaw* maupun diskusi tetapi banyak siswa yang tidak berpartisipasi karena tidak mengerti instruksi yang diberikan oleh guru. Penggunaan metode tersebut tidak berhasil dalam mengoptimalkan partisipasi belajar karena banyak siswa yang diam ketika diskusi.

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan secara tidak langsung akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Untuk jawaban pemecahan agar

pembelajaran dapat lebih bermakna, solusi alternatif yang ditawarkan adalah melalui penerapan strategi *Discovery learning* dan *project based learning*. Penerapan kedua strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran Kewirausahaan. Berdasarkan penjabaran permasalahan di atas, maka dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian “STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DAN *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS XI SMKN 9 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas identifikasi masalah dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar prakarya dan kewirausahaan belum maksimal, sedangkan kriteria ketuntasan minimum yang harus dicapai siswa adalah 75.
2. Perlu pembaharuan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan terutama pada metode pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.
3. Partisipasi sangat diperlukan guna mendukung tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini metode pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas kontrol.
2. Partisipasi siswa merupakan turut berperan secara aktif maupun proaktif dalam suatu kegiatan belajar yang dapat dilihat dari respon terhadap pembelajaran, aspek yang dinilai meliputi : antusiasme, fokus dalam mengikuti pembelajaran, interaksi dengan guru, interaksi dengan peserta didik lain, kerjasama kelompok, aktivitas dalam diskusi kelompok, dan tanggung jawab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan: “Adakah perbedaan penggunaan metode pembelajaran *Discovery Learning* dan metode *Project Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada kelas XI SMKN 9 Surakarta tahun ajaran 2015/2016?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan antara yang menggunakan metode *Discovery Learning* dengan metode *Project Based Learning* pada siswa kelas XI SMKN 9 Surakarta tahun ajaran 2015/2016
- 2) Untuk meningkatkan perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

b. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* dan *Project Based Learning* pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada kelas XI SMKN 9 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Mendapatkan teori baru tentang upaya peningkatan partisipasi belajar dalam proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan melalui penerapan strategi *Discovery Learning* dan *Project Based Learning*.
- b) Menambah wawasan dan pemahaman Guru Pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan tentang manfaat diterapkannya strategi *Discovery*

Learning dan *Project Based Learning* untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- c) Kajian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- 3) Meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- 4) Meningkatkan perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Untuk memotivasi guru agar dapat menarik partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- 2) Untuk menumbuhkan budaya teliti.
- 3) Untuk menggali ide-ide baru.
- 4) Untuk melatih pemikiran ilmiah.
- 5) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- 6) Untuk pengembangan materi pembelajaran.
- 7) Untuk mendapatkan *feed back* materi pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

- a) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- b) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.